

# Jogos de Educação Financeira

## Projeto Piloto - Ceará, 2017-18



**Bank of America**  
**Merrill Lynch**



# **Jogos de Educação Financeira**

## **Projeto Piloto - Ceará, 2017-18**

**Bank of America Merrill Lynch**  
**Instituto Brasil Solidário**

*juntos construímos!*

**Bank of America**  
**Merrill Lynch**



[www.bofaml.com](http://www.bofaml.com)

[www.brasilsolidario.org.br](http://www.brasilsolidario.org.br)

# ÍNDICE

**04 1 - INTRODUÇÃO**

**05** 1.1 Bank of America Merrill Lynch

**07** 1.2 Instituto Brasil Solidário (IBS)

**09 2. EDUCAÇÃO FINANCEIRA:  
O CONTEXTO DO PROJETO**

**3. OS JOGOS**

**11** 3.1 Piquenique

**13** 3.2 Bons Negócios

**15 4. PROJETO PILOTO**

**19** 4.1 Perfil dos municípios selecionados

**21** 4.2 Divisão dos grupos

**22** 4.3 Desenho do Projeto Piloto

4.4 Implementação

**23** Produção dos jogos

**24** Articulação e mobilização

**25** Formação

**26** Nivelamento

**27** 4.5 Monitoramento e Avaliação

**28** 4.6 Avaliação Externa

**29** 4.7 Linha do tempo

**31 5. APRENDIZADOS E RESULTADOS**

**35 6. AVALIAÇÃO EXTERNA: SÍNTESE GERAL**

**37 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

**8. ANEXOS**

Recomendações do IBS

Relatório da Avaliação Externa

Clipping de mídia

# 1. INTRODUÇÃO

A iniciativa dos Jogos de Educação Financeira foi idealizada pelo Bank of America Merrill Lynch, desenvolvida em parceria com a United Way Brasil, com apoio de profissionais da área de ensino e especialistas em técnicas de jogos, visando sensibilizar crianças sobre o tema da educação financeira como importante instrumento do desenvolvimento dos cidadãos, da sociedade e, portanto, do país.

---

**O projeto se baseia na oferta de dois diferentes jogos para turmas do ensino fundamental I e II, aplicado dentro de escolas públicas brasileiras.**

---

O Instituto Brasil Solidário (IBS) ficou responsável pela produção dos jogos, coordenação e desenho de implementação de um projeto piloto no Estado do Ceará, sendo realizado nos municípios de Beberibe, Cascavel e Pindoretama, na região metropolitana de Fortaleza, de forma que fosse possível o monitoramento semanal acerca do uso e avaliação de resultados e aprendizados na fase “piloto”. Este relatório apresenta o conceito do projeto realizado no Estado do Ceará, descreve as etapas envolvidas para a sua implementação, os desafios enfrentados, aprendizados

obtidos e os principais resultados alcançados pelos jogos de educação financeira Piquenique e Bons Negócios em 6 meses de uso dentro de escolas públicas nesses municípios e em realidades adversas dentro das condições de ensino locais. A partir da sistematização dos achados desta primeira etapa, realizada ao longo de 2017, e de forma a colaborar com o aprimoramento dos jogos, foi desenvolvido um documento específico, anexo ao presente relatório, que aponta sugestões e recomendações sobre possíveis alterações.

O projeto foi testado em 91 escolas apostando-se com diferentes estratégias de inserção e acompanhamento: oferta pura dos jogos e oferta dos jogos junto com formação e acompanhamento dos educadores e educadoras. A intenção foi testar eventuais diversificações dos jogos a partir de diferentes estratégias, pensando na escala dos mesmos em território nacional e até internacional.

O objetivo do presente documento é relatar o processo envolvido e a assertividade na articulação com a gestão pública a fim de propiciar que outras implementações dos jogos partam de conhecimentos adquiridos, de forma a auxiliar na disseminação da iniciativa e garantir que o projeto se prove como iniciativa viável e sustentável para com os objetivos em educação financeira propostos pelo Bank of America Merrill Lynch.

Thiago Fernandes e Marcelo Moussalli em visita a escola no Ceará





## 1.1. Bank of America Merrill Lynch

O Bank of America Merrill Lynch é uma das maiores instituições financeiras do mundo, atendendo a consumidores individuais, pequenas e médias empresas e grandes corporações, com uma gama completa de serviços bancários, de investimento, gestão de ativos e outros produtos e serviços de gestão financeira e de risco. A empresa tem uma vasta cobertura nos Estados Unidos e está presente em 42 países ao redor do mundo.

Por meio de suas conexões locais e globais, o Banco tem como propósito promover a melhoria da vida econômica e financeira das pessoas e das comunidades a que pertencem e de cada país em que está presente. Por isso, orienta recursos para o crescimento sustentável de suas operações, o desenvolvimento

de uma sociedade sólida e o estabelecimento de economias estáveis, em que todos ganham individual e coletivamente.

Nesse sentido, as ações de responsabilidade corporativa do Bank of America Merrill Lynch têm foco em quatro pilares (*ícones abaixo*), que apresentam potencial de transformação e de geração de benefícios para a sociedade.

---

**O Bank of America Merrill Lynch é uma das maiores instituições financeiras do mundo, presente em 42 países.**

---



Educação Financeira



Desenvolvimento Econômico



Empreendedorismo de Impacto



Arte & Cultura







## 1.2. Instituto Brasil Solidário (IBS)

O Instituto Brasil Solidário é uma organização da sociedade civil sem fins lucrativos (OSCIP) que desde 2001 atua no Brasil, prioritariamente em regiões com baixo Índice de Desenvolvimento Humano (IDH), desenhando e implementando programas de desenvolvimento territorial por meio da educação.

Os programas permitem à comunidade agir com autonomia e multiplicar as ações vivenciadas em eixos relevantes para seu desenvolvimento, como: incentivo à leitura, educação ambiental, formação de bibliotecas, educomunicação, saúde, cidadania, valorização da arte e cultura local e geração de renda.

Todas as atividades são levadas para dentro do espaço escolar e da comunidade, estimulando educadores e alunos em sala de aula e incentivando variadas práticas pedagógicas, até que essas práticas sejam incorporadas às políticas públicas locais.

Com resultados comprovados de curto, médio e longo prazo, inclusive aumentos significativos no IDEB (Índice de Desenvolvimento da Educação Básica) acima da média nacional, as ações e método buscam instruir e favorecer a formação de um novo cidadão brasileiro por meio do comprometimento, da inovação e principalmente da mudança de atitude com autoestima e criatividade.

Para implementação do projeto piloto de jogos de Educação Financeira, o IBS usou sua metodologia de mobilização e de formação desenvolvida por meio do PDE - Programa de Desenvolvimento da Educação, que há 20 anos envolve uma abordagem intersetorial entre empresas privadas, governos locais e sociedade civil.









## 2. Educação Financeira: o contexto do projeto

Uma pesquisa feita em 2014 com 150 mil pessoas em 140 países procurou medir o grau de educação financeira mundial. Os dados mostram que, no mundo todo, a cada 3 adultos, 2 são considerados analfabetos financeiros<sup>1</sup>. No Brasil, isso não é diferente. Apenas 35% dos adultos pesquisados responderam corretamente às questões propostas no estudo, colocando nosso país na 74ª posição no ranking global, atrás de alguns dos países mais pobres do mundo como Madagascar, Togo e Zimbábue. Em março de 2016, chegamos a ter 60 milhões de brasileiros com contas em atraso, representando quase metade da população adulta do país. Os efeitos da falta de planejamento e organização financeira comprometem ainda de forma significativa a qualidade de vida das pessoas, independentemente do tamanho da renda. Vários estudos demonstram que dívidas contribuem para agravar problemas de saúde como stress e depressão, conflitos familiares e conjugais, queda de produtividade no trabalho, além de ser um dos fatores que mais motivam a evasão de alunos do ensino superior.

Estes dados do cenário mundial e do Brasil revelam o alto preço que pagamos hoje por decisões tomadas sem a devida reflexão e uso racional dos recursos. A educação econômica e financeira amplia a consciência sobre como tomar boas decisões que envolvam recursos finitos como o tempo, sendo o espaço da escola extremamente propício para despertar a consciência e conhecimentos acerca da temática.

Neste sentido, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), homologada recentemente pelo Ministério da Educação (MEC), incluiu a Educação Financeira entre os temas transversais que deverão constar nos currículos de todo o Brasil, devendo o tema ser incorporado às propostas pedagógicas de estados e municípios.

A iniciativa do projeto, apesar de ser anterior a homologação, está alinhada ao estipulado na BNCC, possibilitando o estudo da Educação Financeira como tema transversal, não restringindo a sua utilização em uma única matéria.

Dados do Global Financial Literacy Excellence Center – Relatório completo em <http://gflec.org/initiatives/sp-global-finlit-survey/>



Os jogos Piquenique e Bons Negócios são recursos didáticos lúdicos que permitem ao educador abordar de forma dinâmica e prática a educação financeira e aos participantes vivenciar decisões tomadas na vida real, sem que seja necessário sofrer os verdadeiros impactos dessas escolhas.



Cartas de “ganhos de oportunidades”, no jogo Piquenique



“

**AS ATIVIDADES COM OS JOGOS “PIQUENIQUE E BONS NEGÓCIOS” FORAM INCLUÍDAS NO PLANEJAMENTO PEDAGÓGICO DA ESCOLA E HOJE OS ALUNOS JÁ DEMONSTRAM FAMILIARIDADE COM OS JOGOS E DOMÍNIO DAS REGRAS, JÁ SE AUTO ORGANIZAM NAS RODAS DOS JOGOS E OS ALUNOS COM MAIS FACILIDADE AUXILIAM OS QUE AINDA APRESENTAM DIFICULDADES. EM UMA DAS ATIVIDADES REALIZADAS OBSERVAMOS A PARTICIPAÇÃO EM UM DOS GRUPOS DE UM ALUNO DA TURMA DE ATENDIMENTO ESPECIALIZADO E ESTE ALUNO FOI O GANHADOR NO SEU GRUPO.**

”

Professor Leandro, na Escola Maria Nair de Vasconcelos, Pindoretama/CE



## 3. Sobre os jogos

A iniciativa idealizada pelo Bank of America Merrill Lynch resultou na elaboração de dois jogos: o Piquenique, jogo de tabuleiro onde se trabalha a importância de poupar para alcançar objetivos pessoais e o Bons Negócios, um jogo de cartas que exercita as habilidades de investir.

### 3.1. Piquenique



Idade: a partir de  
**6 anos**

Número de jogadores:  
**de 2 a 6**

Piquenique é um jogo de tabuleiro que promove reflexão sobre decisões de consumo e finanças pessoais de forma lúdica. A ideia central do jogo é poupar para chegar ao parque com dinheiro suficiente para comprar os alimentos de sua preferência e ter a maior quantia de sobra. No início do jogo, os participantes escolhem os alimentos que desejam levar ao piquenique, e ao longo do percurso têm a oportunidade de pensar sobre suas escolhas, tomar decisões para resolver questões do dia a dia e lidar com os desafios que surgem. Vence o jogo quem comprar alimentos selecionados e ficar com mais dinheiro (Américas).

---

O principal conceito de Educação Financeira do Piquenique é o poupar. O jogo ainda trabalha a tomada de decisão, habilidades de autocontrole, adiamento de gratificações e raciocínio lógico.

---

“

**UTILIZARMOS O LÚDICO PARA O APRENDIZADO ENVOLVE MUITO MAIS OS ALUNOS. ELES PASSARAM A TER UMA VISÃO DIFERENCIADA DE ECONOMIA, DO QUE SÃO AS PRIORIDADES COM RELAÇÃO A FAZER COMPRAS. ESTÃO LEVANDO ESSE CONHECIMENTO PRA CASA.**

”

Gracieuda Nogueira  
Diretora da Escola Maria Nair de Vasconcelos

“

**O JOGO É MUITO LEGAL, APRENDEMOS A ECONOMIZAR E VER SOBRE AS COISAS QUE PODEMOS COMPRAR QUE SÃO MAIS BARATAS E ATÉ SAUDÁVEIS.**

”

Vitória Maria Moura, 10 anos  
Estudante da Escola Maria Nair de Vasconcelos





## 3.2. Bons Negócios

Idade: a partir de  
**10 anos**

Número de jogadores:  
**de 3 a 6**

“  
O JOGO POSSIBILITA VÁRIAS VERTENTES E TENHO BUSCADO INSERIR NO COTIDIANO DOS ALUNOS, POR EXEMPLO, A QUESTÃO DE ECONOMIZAR A ÁGUA E A COMPRA DE ALIMENTOS MAIS SAUDÁVEIS.  
”

Leandro Rocha  
Professor de Português da Escola Maria Nair de Vasconcelos



Bons Negócios é um jogo de cartas que oferece ótimas oportunidades de instigar a negociação e exercitar, de forma lúdica, as habilidades de empreender e investir. O objetivo do jogo é obter o maior lucro possível com a compra e venda de produtos.

Na primeira fase do jogo, os jogadores, após receberem um valor inicial em cartas-nota, dão lances para comprar cartas-produto. A compra dos produtos continua até que eles acabem.

Na segunda fase, as cartas-produto serão vendidas. As vendas acontecem mediante a troca de cartas-produto por cartas-cheque, onde o produto de

maior valor recebe o cheque de valor mais alto. A partida termina quando todos tiverem vendidos seus produtos. Vence o participante com mais dinheiro (Américas) no final do jogo, somando os valores de suas cartas-cheque e cartas-nota.

O principal conceito do Bons Negócios é o investir. O jogo ainda trabalha estratégia, planejamento, tomada de decisão, adiamento de gratificações, boa utilização dos recursos financeiros e observação.



“

**APRENDI MUITO SOBRE ECONOMIZAR,  
ATÉ MINHA MÃE NOTOU A DIFERENÇA.  
ELA TRABALHA COM VENDAS E ESTOU  
CONVERSANDO MAIS COM ELA SOBRE  
ESSES ASSUNTOS.**

”

Stefany Martins, 13 anos  
Estudante da Escola Maria Nair de Vasconcelos

“

**UMA COISA QUE EU PERCEBI É QUE NEM  
TUDO QUE É MAIS CARO É O MELHOR PRA  
NOSSA VIDA E ACONTECE NO JOGO, NEM  
SEMPRE A CARTA MAIS ALTA É A MELHOR  
PARA CONSEGUIRMOS VENDER DEPOIS.**

”

Sibeley Lourenço, 13 anos  
Estudante da Escola Maria Nair de Vasconcelos



## 4. Projeto Piloto no Estado do Ceará, Brasil

Para desenho e implementação de um projeto piloto o Bank of America Merrill Lynch contou com a parceira do Instituto Brasil Solidário, instituição com conhecimento acerca da realidade educacional pública do país e atualmente com sede também no Estado do Ceará. Com a finalidade de analisar resultados para uma possível aplicação futura em escala nacional e até internacional, o projeto de implementação dos jogos previu a realização de uma etapa piloto, estruturada seguindo uma metodologia prevendo a mobilização dos municípios e diferentes estratégias para inserção e acompanhamento do uso dos jogos.

Os três municípios foram selecionados de forma a possibilitar o acompanhamento presencial da implementação dos jogos, e com a confirmação de parceria das secretarias municipais de educação. A mobilização da rede de educação foi realizada com apoio das secretarias de educação locais, já que o projeto piloto abarcou a totalidade das escolas municipais dos três municípios participantes: Beberibe, Cascavel e Pindoretama.

**91**

escolas participantes

**20 mil**

alunos envolvidos

**786**

educadores

**2 mil**

jogos produzidos

**3**

municípios

Especialistas debatem conceitos de Educação Financeira no evento de lançamento em Beberibe/CE





A implementação foi pensada de forma a envolver mais de um município, bem como garantir a participação de um número significativo de alunos e educadores, possibilitando uma avaliação externa que trouxesse dados para mensurar impactos, bem como colaborar em processos de aprendizagem para ajustes ao projeto e decisões de continuidade.





As estratégias de inserção e acompanhamento foram pensadas e desenhadas para entender a necessidade ou não de formações para o uso dos jogos, e que esta necessidade fosse evidenciada na avaliação externa. Desta forma, todas as escolas de cada um dos três municípios foram divididas em três grupos de igual tamanho: um primeiro grupo em que as escolas só receberam os jogos ao final da avaliação externa (controle), um segundo grupo em que somente receberam os jogos, e um terceiro grupo em que junto com a entrega dos jogos houve formação e acompanhamento dos educadores.

O projeto piloto contemplou ainda uma avaliação externa composta por técnicas de coleta de dados mistas, possibilitando uma análise quantitativa e qualitativa dos resultados obtidos. A avaliação externa

que tem como objetivo medir os resultados alcançados com os jogos e subsidiar processos de aprendizagem entre os interessados na iniciativa, propiciando a reflexão para continuidade e ajustes do projeto.

Para que não houvesse prejuízo a nenhuma das escolas participantes do projeto piloto, foi pensada uma fase de nivelamento, após o término da avaliação externa, para a entrega dos jogos às escolas do grupo controle e o treinamento em conjunto com as escolas que ao início do projeto somente receberam dos jogos.

No nivelamento, para as escolas formadas ao início do projeto foi ofertada a possibilidade de auxiliarem na formação dos demais educadores, no intuito do exercício do protagonismo, bem como para uma troca efetiva de experiências e aprendizagens ao longo do desenvolvimento do projeto.



Para efeitos de mensuração do possível impacto em conhecimentos de Educação Financeira causados pela influência a partir do uso dos jogos, integrantes de todos os grupos formados participaram da avaliação externa de conhecimentos dos alunos. Das 91 escolas que participaram do projeto, 27 participaram da avaliação externa por meio de questionários e grupos focais, sendo 9 em cada grupo.



“  
**ESTOU MARAVILHADA COM A IDEIA DO JOGO  
 EM SALA DE AULA, DÁ PARA APROVEITAR  
 EM TODAS AS DISCIPLINAS. ELE CONSEGUE  
 AGUÇAR O NOSSO SENSO CRÍTICO, SOCIAL E  
 ATÉ ÉTICO SOBRE VÁRIOS ASPECTOS.**  
 ”

Ivonete Sousa  
 Professora da Escola EEF Júlia de Melo, Cascavel/CE



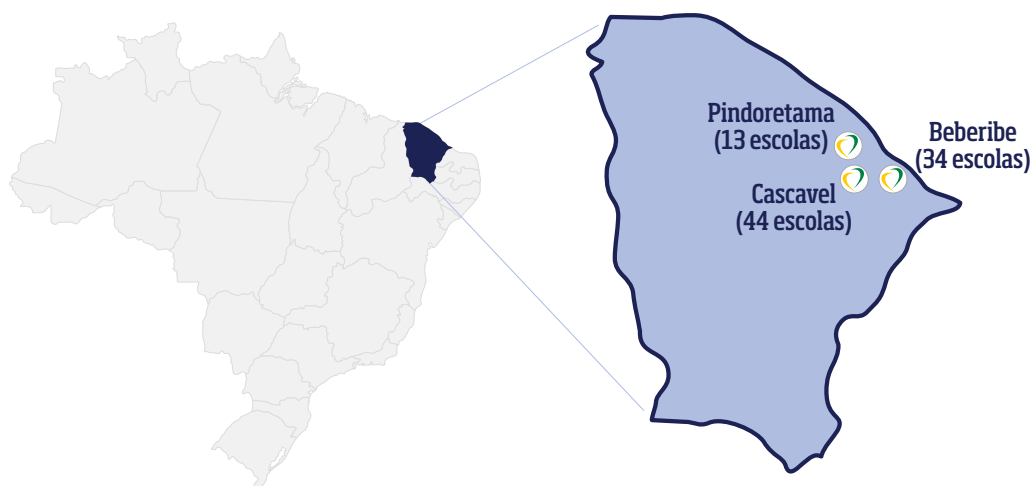
“  
**OS ALUNOS PASSARAM A SE ATENTAR PARA  
 QUESTÕES COMO AS DESPESAS DE CASA, ENTÃO  
 ESTOU UTILIZANDO ESSE RACIOCÍNIO PARA  
 TRABALHAR QUESTÕES DE MATEMÁTICA.**  
 ”

Karolayne Silva  
 Monitora do Novo Mais Educação, na Escola Olga Vale Albino



## 4.1. Perfil dos municípios selecionados

Com o desafio de implementar um projeto piloto em 3 municípios no Estado do Ceará, em um prazo de um semestre (6 meses), a articulação e comprometimento das secretarias de educação tornou-se essencial para o sucesso da iniciativa. Foram selecionados os municípios de Beberibe, Cascavel e Pindoretama, no Ceará.



### BEBERIBE

Possui uma população de 49 mil habitantes, sendo 43,9% em situação domiciliar urbana e 56,1% em situação rural. A partir de divisão territorial realizada em 2007, possui sete distritos: Beberibe, Forquilha, Itapeim, Parajuru, Paripueira, Serra do Félix e Sucatinga. A taxa de escolarização de crianças entre 6 e 14 anos de idade é de 98,2%. Em 2015, no IDEB, os anos iniciais do ensino fundamental pontuou com 5,5, e os anos finais com 4,8. Em relação aos outros municípios do Ceará, Beberibe ocupa a 32ª posição no IDH, com 0,638, e assim como Cascavel e Pindoretama, quando comparado ao Brasil, fica em torno da posição 3100º.

Fonte: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/ce/beberibe/panorama> (IBGE 2017)



Escola Desembargador Pedro de Queiroz - Grupo Controle

## CASCADEL

Possui uma população estimada de 66 mil habitantes, sendo 85% em situação domiciliar urbana e 15% em situação rural. A partir de divisão territorial realizada em 1991, possui seis distritos: Cascavel, Caponga, Cristais, Guanacés, Jacarecoara e Pitombeiras. A taxa de escolarização de crianças entre 6 e 14 anos de idade é de 96,7%. Em 2015, no IDEB, os anos iniciais do ensino fundamental pontuou com 5,4, e os anos finais com 5,1. Em relação aos outros municípios do Ceará, ocupa a 25ª posição no IDH, com 0,6462.

Fonte: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/ce/cascavel/panorama> (IBGE 2017)



Escola Choró Vaquejador - Grupo Jogos e Formação

## PINDORETAMA

Possui uma população estimada de 18 mil habitantes, sendo 60,4% em situação domiciliar urbana e 39,6% em situação rural. A partir de divisão territorial realizada em 1991, o município é constituído do distrito sede. A taxa de escolarização de crianças entre 6 e 14 anos de idade é de 97,6%. Em 2015, no IDEB, os anos iniciais do ensino fundamental pontuou com 5,8, e os anos finais com 4,6. Em relação aos outros municípios do Ceará, ocupa a 37ª posição no IDH, com 0,6363.

Fonte: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/ce/pindoretama/panorama> (IBGE 2017)



Escola Prof. Andreilina Maria de Sousa - Grupo Jogos e Formação



## 4.2. Divisão dos grupos

Com os municípios selecionados e Secretarias de Educação articuladas, por meio de um sorteio aleatório realizado com auxílio da empresa responsável pela avaliação externa, as 91 escolas municipais foram divididas em 3 grupos de iguais tamanhos e características, sendo:

**A. Grupo controle:** as escolas não receberam os jogos nem tiveram contato com temas relacionados a educação financeira trazidos nas diversas formações propostas. Somente receberam os jogos e formação após as avaliações comparativas;

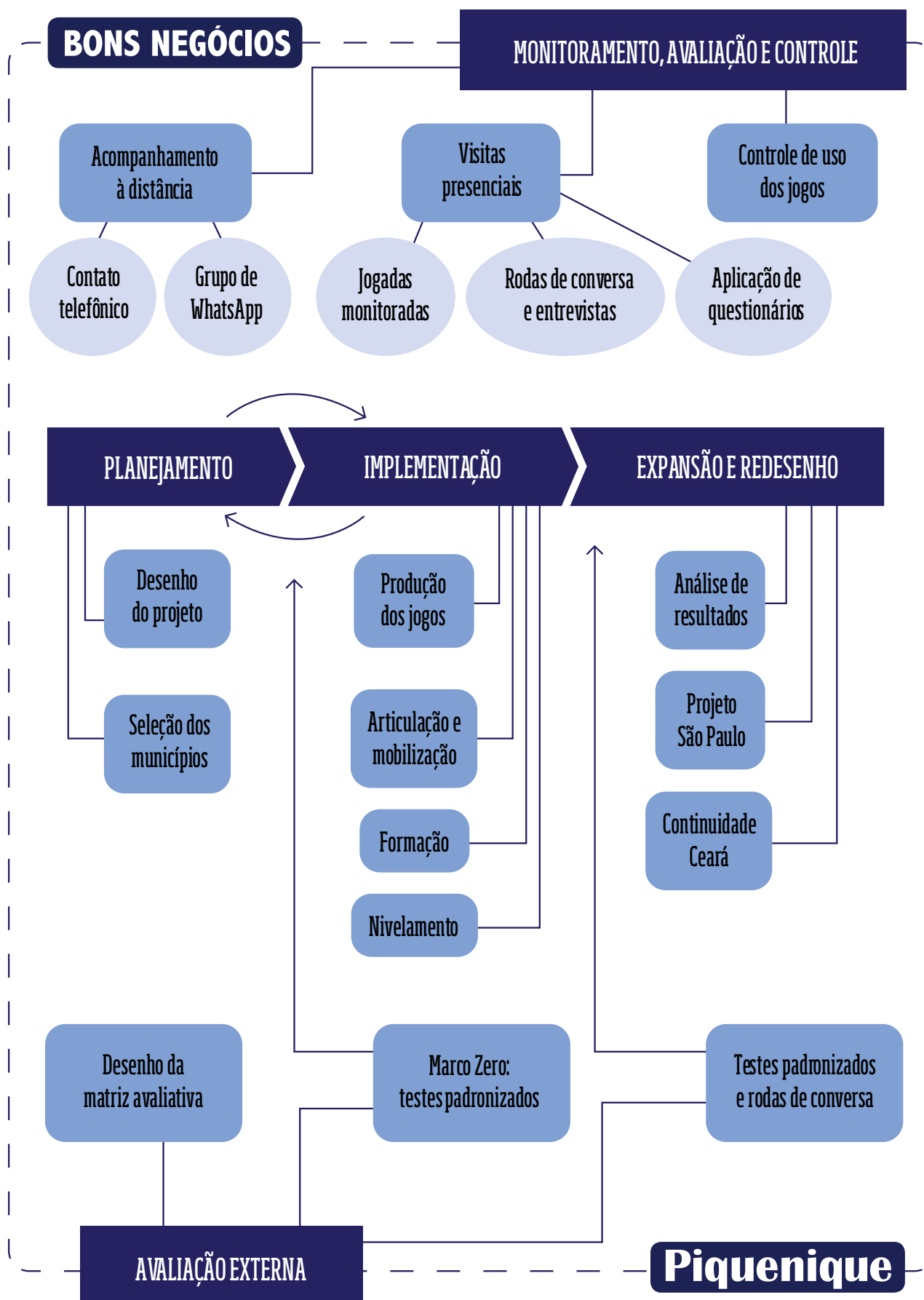
**B. Grupo jogos:** as escolas receberam os jogos, mas não receberam nenhum acompanhamento ou fomento adicional. Somente receberam formação complementar após as avaliações comparativas e;

**C. Grupo jogos e formação:** as escolas receberam os jogos e educadores, gestores e alunos participaram de formação presencial em temáticas acerca de educação financeira e uso dos jogos e tiveram, ainda, acompanhamento semanal, realizado sob a forma de visitas pela equipe do Instituto nas escolas, envio de planilhas para controle do uso dos jogos e participação em grupos de mobilização via redes sociais.

|             | Grupo Controle | Grupo Jogos | Grupo Jogos e Formação |
|-------------|----------------|-------------|------------------------|
| Beberibe    | 13             | 12          | 9                      |
| Cascavel    | 14             | 14          | 16                     |
| Pindoretama | 4              | 5           | 4                      |
| Total       | 31             | 31          | 29                     |



## 4.3. Desenho do Projeto Piloto





## 4.4. Implementação

Elaborada a estratégia de implementação do projeto piloto, definidos os municípios, levantados os dados das redes municipais de educação, com as escolas já divididas nos diferentes grupos de atuação, iniciou-se a implementação do projeto piloto.

### PRODUÇÃO DOS JOGOS

Em conjunto com as secretarias de educação, foi pensada e estudada a quantidade de jogos a serem entregues nas escolas, de forma a possibilitar o uso por todos os alunos e educadores, sem ao mesmo tempo produzir mais unidades do que as necessárias para um projeto piloto, entendendo que os jogos poderiam sofrer ajustes e melhorias.

Considerando o número de participantes por jogo, a quantidade de alunos por sala de aula, bem como a variação de número de salas de aula por escolas, e pensando nos jogos como ativos da escola que como outros recursos pedagógicos pressupõem a preparação de uma aula direcionada e, portanto, podem ser requisitados para uso como outros ativos já pertencentes à escola, decidiu-se que a quantidade de jogos a serem doados para as escolas deveria seguir a mesma lógica, permanecendo a disposição para uso em sala de aula ou em outros momentos, desde que requisitados pelos educadores.

Após análise de todas as variáveis concluiu-se pela entrega de 6 unidades de cada jogo nas escolas com até 500 alunos e 12 unidades de cada nas escolas com mais de 500 alunos. Para atender as 91 escolas do projeto piloto, foi enviada uma quantidade de reposição dos jogos em caso de perdas ou extravios, de forma a garantir a disponibilidade. A lógica utilizada para a determinação de quantidade de jogos doadas por escola provou-se adequada, sendo que todas as escolas e educadores tiveram acesso aos jogos sempre que necessários. Juntamente com os jogos e suas regras, também foram produzidas 2 mil unidades do “Manual do Mediador”, material de apoio que serve para orientar o profissional responsável pela mediação de cada um dos jogos.

---

**Foram produzidos 2 mil jogos, sendo mil unidades do jogo Piquenique e mil unidades do jogo Bons Negócios.**

---



Formação com educadores da rede



Professores recebem treinamento no Grupo Jogos e Formação

## ARTICULAÇÃO E MOBILIZAÇÃO

Com os jogos produzidos, o projeto piloto partiu para o início do uso dos jogos pelas escolas. Intensificou-se a articulação com as Secretarias de Educação para que as 60 escolas pertencentes aos grupos “Jogos” e “Jogos e Formações”, fossem devidamente mobilizadas.

Como estratégia de mobilização em rede, dentro da metodologia já desenvolvida pelo IBS, os seminários bem desenhados vêm se provando como uma forma eficaz e motivadora para esse fim. Foi proposto para as secretarias de educação um seminário inicial para que os docentes dos dois grupos acima mencionados, bem como o corpo técnico das secretarias fossem sensibilizados para a temática da Educação Financeira e tomassem conhecimento sobre o projeto piloto e os jogos.

O seminário inicial dos jogos educativos foi realizado no auditório Nautilus, do Hotel Parque das Fontes, em Beberibe/CE, estiveram presentes mais de 400 participantes representando os grupos “Jogos” e “Jogos e Formações”.

Os jogos foram entregues na segunda quinzena de junho, com os materiais adicionais (controle de uso dos jogos, sequências didáticas e cartazes), após a realização do seminário inicial que foi dividido em dois momentos e contou

---

**O seminário inicial dos jogos ocorreu em 12 de junho de 2017, com mais de 400 participantes representando os grupos “Jogos” e “Jogos e Formações”.**

---

com representantes do Bank of America Merrill Lynch: o período da manhã que serviu de mobilização e sensibilização para a temática da Educação Financeira, com representantes dos grupos “Jogos” e “Jogos e Formações”, e um segundo momento, no período da tarde onde somente o grupo “Jogos e Formações” recebeu o treinamento inicial para o uso dos jogos e material pedagógico de apoio.

Dentre os participantes do seminário foi realizada uma avaliação sobre a importância da temática de Educação Financeira dentro do ambiente escolar: 76% dos participantes disseram não ter participado anteriormente de nenhuma formação em Educação Financeira; 84% acreditam na importância de falar sobre o assunto na escola e em casa; após o contato com os jogos, e 80% ressaltaram que os jogos oferecem benefícios para o ensino na escola.





## FORMAÇÃO

No segundo momento do seminário inicial, no período da tarde, permaneceram somente representantes do grupo “Jogos e Formação”, onde aconteceu a primeira formação prática para o uso dos jogos, diferenciando, dessa forma, a aplicação dos jogos nesse grupo.

Para guiar a jogada de aproximadamente 150 participantes, divididos em mesas de 6 pessoas, o projeto piloto no Ceará contou com a parceria da universidade Devry Fanor, que disponibilizou educadores para realização de palestras sobre temas relacionados a finanças pessoais e alunos das disciplinas de economia e engenharia, que foram previamente treinados pela equipe do IBS, para acompanhar as mesas, de forma a garantir um mediador por mesa.

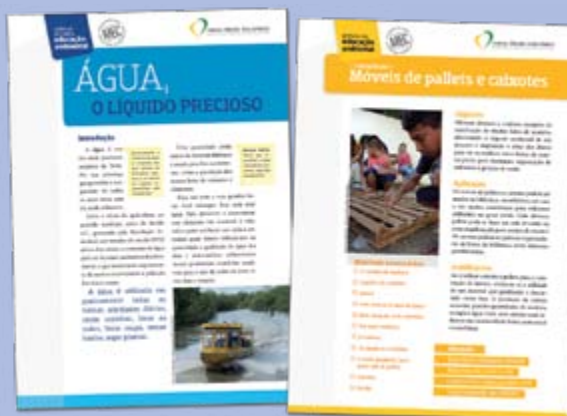
Foram realizadas formações presenciais nas escolas com educadores e alunos, com rodadas de jogos, exploração de situações didáticas e compartilhamento de boas práticas com o uso dos materiais.

Outra forma utilizada foi a formação de coordenadores

Como estratégia para a inserção dos jogos com instrumento pedagógico nas escolas, além do manual do mediador que acompanha os jogos, foram desenvolvidas, pelo Instituto Brasil Solidário, sequências didáticas e planos de aula, para que os educadores pudessem expandir suas ideias, potencializando principalmente os objetivos e conceitos de poupar e investir.

pedagógicos em conjunto com as Secretarias Municipais, que formaram grupos de fomento para uso dos jogos nas escolas. Nestas formações, educadores destaque, identificados nas articulações via redes sociais, se fizeram também presentes, apresentando as iniciativas de sucesso utilizadas dentro das escolas, para ampliar o debate e construção de planos de mobilização nos grupos de fomento formados.

Seguindo o desenho do projeto, até a finalização da avaliação externa somente o grupo jogos e formação recebeu o material pedagógico de apoio desenvolvido pelo IBS para auxiliar o uso dos jogos como instrumento pedagógico dentro do curriculum: sequências didáticas e planos de aula, além de formações específicas.



## NIVELAMENTO

Após o término da avaliação externa aconteceu o nivelamento dos grupos. O grupo controle recebeu os jogos e em conjunto com o grupo jogos receberam treinamento para o uso dos jogos e aplicação de sequências didáticas e planos de aula.

Diferentemente do seminário inicial - que reuniu todos os municípios em um único evento - foram realizados 3 eventos específicos de formação, sendo 1 em cada município com representantes de todas as escolas. Nesta oportunidade, as escolas do grupo controle receberam os jogos, e junto com o grupo formação receberam as sequências didáticas. No nivelamento aconteceu, ainda, a formação para uso dos jogos e para utilização das sequências didáticas e planos de aula.

Todos os educadores e representantes das escolas e Secretarias de Educação dos grupos “controle” e “jogos” participaram da jogada guiada de ambos os jogos, com o auxílio dos educadores e alunos do grupo “jogos e formações” que durante 6 meses receberam as

---

No nivelamento, para as escolas formadas ao início do projeto foi ofertada a possibilidade de auxiliarem na formação dos demais educadores, no intuito do exercício do protagonismo, bem como para uma troca efetiva de experiências e aprendizagens ao longo do desenvolvimento do projeto.

---

formações e visitas presenciais de colaboradores do IBS. As prática e experiências já monitoradas no grupo “jogos e formação” foram de extrema relevância para tornar o momento mais rico e prático, sendo já possível apresentar as experiências e casos de sucesso dos próprios municípios.

Nivelamento dos Grupos Controle e Jogos





## 4.5. Monitoramento e Avaliação

Da mesma forma que aconteceu na formação, até a finalização da avaliação externa, o monitoramento e avaliação ficou restrito ao grupo jogos e formação.

Dentro da metodologia do IBS um ponto nevrálgico é estabelecer uma comunicação próxima e constante junto aos gestores e educadores durante todo o processo de forma a garantir a boa implementação do projeto, bem como sanar dúvidas e dificuldades e auxiliar a inserção dos conhecimentos adquiridos no projeto pedagógico das escolas e municípios.

Além do monitoramento do projeto piloto, um dos indica-

dores-chave para avaliar a eficácia da aplicação dos jogos nas escolas seria acompanhar a frequência de uso pelos educadores e alunos, desta forma as seguintes ferramentas foram estabelecidas: acompanhamento à distância (grupo de WhatsApp e contatos telefônicos), visitas presenciais e planilhas para mapear a frequência de uso dos jogos.

O acompanhamento à distância foi realizado tanto com as secretarias, como com gestores escolares, coordenadores pedagógicos e diretamente com educadores responsáveis pela aplicação dos jogos. Somado ao contato telefônico, o grupo de WhatsApp formado possibilitou o contato e troca



diária de experiências, com relatos, fotografias e vídeos com rodadas de jogo e depoimentos de alunos e educadores.

Serviu também para incentivar as escolas a jogarem, pois ao visualizarem as experiências dos demais foi perceptível o aumento da motivação e do interesse em jogar e compartilhar a própria experiência no grupo.

Nas visitas foram acompanhadas rodadas de jogadas dos alunos tanto com o Piquenique como com o Bons Negócios, realizadas rodas de conversas com alunos, entrevistas com coordenadores pedagógicos e diretores das escolas e aplicados questionários.

Todas as escolas participantes dos grupos jogos e jogos e formações receberam um formulário mensal de controle do número de partidas jogadas por turma, com espaço livre para

comentários e observações acerca da prática.

A cada partida, os responsáveis pelo projeto nas escolas preenchiam os formulários e ao final de cada mês, encaminhavam seus relatórios consolidados e comentados com as impressões sobre o processo e principais resultados obtidos com a experiência. Estas informações serviram para analisar o uso dos jogos por escola, bem como estabelecer critérios para direcionar as visitas presenciais.

---

**As visitas presenciais aconteceram semanalmente de agosto a novembro de 2017, totalizando 16 visitas distribuídas entre os 3 municípios.**

---

## 4.6. Avaliação Externa

A avaliação externa do projeto piloto coube a Move Social, empresa do mercado com experiência em avaliação de programas e políticas sociais, sendo a primeira empresa brasileira a oferecer estes serviços sob a perspectiva dos métodos mistos.

Ante a proposta do projeto, suas estratégias e também considerando a possibilidade de gerar aprendizados e eventuais ajustes assertivos para o projeto, foi desenhada uma avaliação de natureza composta por técnicas de coleta de dados mistas, para análises quantitativas e qualitativas, com uma definição como público-alvo os alunos do 5º ano para o Jogo Piquenique e do 7º ano para o jogo Bons Negócios.

A avaliação do projeto piloto Jogos de Educação Financeira, se configurou da seguinte maneira:

**A.** Estudo comparativo entre grupos controle e grupos tratamento - havendo dois subgrupos dentro deste último: tratamento jogos e tratamento jogos e formação.

**B.** Estudo comparativo entre os próprios grupos em diferentes momentos de coleta: linha de base (antes do projeto começar) e pós-projeto.

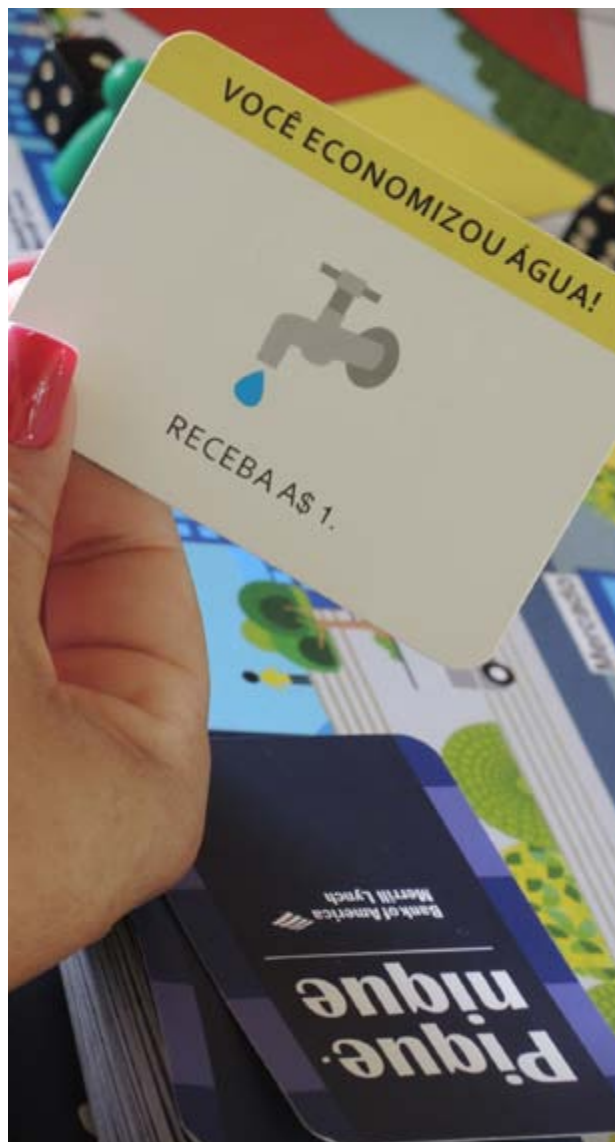
**C.** Abordagem mista de métodos, incluindo diferentes técnicas de coleta, complementares entre si.

**D.** Abordagem pautada na triangulação de fontes (a partir da qual diferentes fontes de informação são analisadas para comporem uma afirmação) e na complementação de conteúdos quantitativos e qualitativos.

---

**Determinou-se que 30 escolas participariam da avaliação, de modo que cada grupo da pesquisa - o grupo controle, o que receberia apenas os jogos e o grupo com jogos mais formação (sensibilização e sequências didáticas sobre educação financeira), teriam, cada um em tese, 10 escolas participantes, com uma distribuição equânime entre os municípios.**

---



Os dados quantitativos serviram para a construção de um indicador consolidado, o Índice de Educação Financeira, para que fosse possível acompanhar o desenvolvimento geral dos alunos a partir das estratégias, onde foram analisadas 1.733 respostas válidas.

Como complemento às análises e achados estatísticos, foram realizadas coletas qualitativas em cada município, de forma a confirmar as leituras qualitativas e conhecer os resultados do projeto sobre outro ângulo. Durante 5 dias foram escutados, aproximadamente, 55 professores, 62 alunos e 44 diretores/coordenadores pedagógicos, junto a um Secretário, uma Secretária e um técnico da Secretaria de Educação local.



## 4.7. Linha do tempo



Desenho do projeto



Seleção de municípios



Articulação e mobilização local



"Marco Zero", com questionários padronizados



Seminário inicial e formação de educadores



Distribuição e início de uso dos jogos



Monitoramento e formações complementares



Nova aplicação de questionários padronizados



Coletas qualitativas, grupos focais e entrevistas



Nivelamento dos grupos



Estudo sobre os aprendizados



Lançamento do piloto em São Paulo



## 5. Aprendizados e Resultados

Pelo monitoramento e acompanhamento dos controles de uso dos jogos foi possível observar que as escolas efetivamente incorporaram o uso dos jogos em seu dia a dia ao longo do período do piloto, com aplicações semanais na maior parte das escolas. Houve uma excelente aceitação tanto do jogo Piquenique como do Bons Negócios não só devido a qualidade do material, em comparação a outros materiais das escolas públicas, mas também pela contribuição pedagógica ofertada, potencializando o ensino de disciplinas curriculares de forma transversal.

### GANHOS PIQUENIQUE

No jogo Piquenique, destacamos o aumento do interesse pela leitura e interpretação das cartas dos jogos, o que colaborou diretamente no processo de alfabetização, sendo que em algumas escolas as cartas de alimentos dos jogos foram utilizadas para este fim. Há relatos de escolas que utilizaram as cartas de alimentos para o ensino de língua inglesa. A contribuição em matemática foi percebida em algumas escolas, onde os itens selecionados por cada aluno na lista de compras foram totalizados e transformados em gráficos de colunas simples, e evidentemente no momento da compra dos alimentos e da totalização do dinheiro no início e final do jogo. Como o jogo aborda a questão da alimentação, foi ainda utilizado transversalmente em geografia e ciências, não somente para discutir os problemas relacionados ao desperdício de alimentos, como também para identificar produtos cultivados e extraídos da natureza, comparando as atividades

de trabalho em diferentes locais, trabalhando o conceito de poupar recursos. Em geografia, a questão da reciclagem é levantada como um ganho dentro do jogo, sendo possível relacionar a produção de lixo doméstico e da escola aos problemas causados pelo consumo excessivo, como já estabelecido dentro da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Nas visitas presenciais e rodas de conversa, o jogo foi de extrema relevância para tratar não só do consumo consciente e da tomada de decisão, como também para uma análise e reflexão sobre as despesas domésticas, gerando uma conscientização sobre a necessidade de redução de contas como água e luz, conduzindo o conceito do poupar para além do jogo.

---

**Piquenique gera reflexão sobre as despesas domésticas e cria uma conscientização sobre a necessidade de redução de contas como água e luz.**

---





## GANHOS BONS NEGÓCIOS

Por sua vez, o jogo Bons Negócios apresentou uma maior contribuição com o ensino de matemática, o bloco de anotações quando utilizado convida os alunos a realizarem cálculos e desperta o interesse nos resultados para se ganhar o jogo. Nas áreas de ciências humanas, abarcando história e geografia, foram mencionados trabalhos realizados relacionados ao consumo de mercadorias e ao capitalismo. Em muitos relatos houve uma grande mobilização relacionada a pesquisa de preços e análise de promoções e descontos, tendo o advento da “Black Friday” se tornado

temática de discussão dentro de sala de aula.

Tanto pais como comerciantes locais foram convidados a participar de aulas, e alunos foram aos comércios realizar pesquisas em campo, evidenciando a potencialidade do jogo de contextualizar as aulas dentro da realidade local e de trazer correlações significantes para o aprendizado.

---

A tabulação das anotações possibilitou a contextualização da utilização de gráficos e análises, em alguns casos com o recurso de planilhas eletrônicas.

---



## OUTROS GANHOS E OPORTUNIDADES

O projeto piloto de uso dos jogos Piquenique e Bons Negócios, realizado no Estado do Ceará, mostrou-se como um importante instrumento de alinhamento junto a projetos governamentais, sendo verificada uma interessante contribuição às Políticas Públicas Educacionais dentro dos municípios participantes.

Além do uso em sala de aula foram observados, no grupo “jogos e formação”, a utilização nos recreios escolares (os jogos foram solicitados pelos próprios alunos para esses momentos), nos sábados letivos (suplemento pedagógico estabelecido pelos Governos Municipal, Estadual e Federal, dentro da Lei de Diretrizes e Bases (LDB)), quando aconteceram, ainda, eventos de rodas de jogos entre pais e filhos. Outro mecanismo federal, o Programa Novo Mais Educação (Portaria MEC nº 1.144/2016, regido pela Resolução FNDE nº 17/2017) obteve ganhos significativos com os jogos. Trata-se de uma estratégia do Ministério da Educação que tem como objetivo melhorar a aprendizagem em língua portuguesa e matemática no ensino fundamental, por meio da ampliação da jornada escolar de crianças e adolescentes, otimizando o

tempo de permanência dos estudantes na escola. Os jogos foram amplamente usados pelos monitores do Programa que, inclusive, receberam treinamento específico no grupo “jogos e formação” pela equipe do IBS.

Da mesma forma, o Programa Jovens Empreendedores Primeiros Passos JEPP - SEBRAE também aproveitou o projeto como instrumento de formação entre os participantes, sendo relatado em alguns casos o uso dos jogos dentro das ações formativas do programa.

Destaca-se por fim, que os jogos reforçaram o trabalho de grupo (colaboração, respeito e construção coletiva), contribuindo diretamente com a melhoria do comportamento de alguns alunos, fato relatado também pela avaliação externa. O trabalho em grupo representou ainda ferramenta importante para a inclusão, sendo percebidas melhoras relatadas em diversas escolas na aprendizagem de alunos com deficiência.

---

Os jogos são versáteis possibilitando o uso em momentos diversificados e também servem de motivação para aproximar a família da escola.

---

Alunas da Escola José Queiroz Ferreira, do Grupo Jogos



## EDUCADORES

Embora os jogos Piquenique e Bons Negócios tenham sido idealizados principalmente para alunos do Ensino Fundamental, foram unânimes os relatos acerca dos ganhos entre adultos, no qual destaca-se a classe de educadores da rede municipal de ensino.

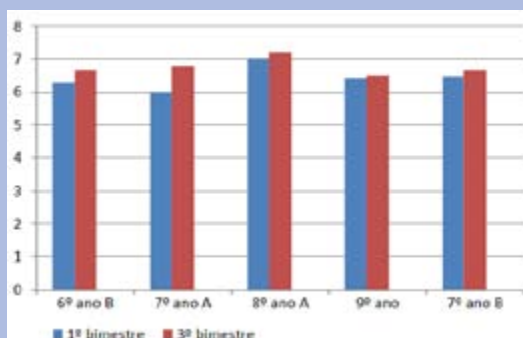
Dessa forma, os jogos extrapolaram o seu objetivo inicial trazendo conhecimentos básicos de Educação Financeira também aos educadores, sensibilizando-os quanto às necessidades de um planejamento financeiro e mostrando a importância da temática perante os desafios presentes na Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF).

### Experiência de sucesso

O professor Nairton Vieira na EEF Choro Vaquejador em Cascavel/CE vem sendo referência em ação pedagógica com uso dos jogos nas aulas de matemática com as turmas de Fundamental II, as atividades e registros das aulas vêm sendo compartilhadas em seu blog:

<https://professornairton.blogspot.com.br/>

No gráfico a seguir, o professor compara o crescimento do desempenho na disciplina de matemática, destacando a contribuição do jogo Bons Negócios para a melhora no aprendizado dos alunos em todas as séries do Fundamental II.



“

**NÓS SENTIMOS MUITA MUDANÇA DE COMPORTAMENTO PRINCIPALMENTE NOS ALUNOS QUE DAVAM MAIS TRABALHO, ELES FICARAM MAIS INTERESSADOS, PASSARAM A INTERAGIR BEM MAIS.**

”

Neci Rodrigues  
Coordenadora da Escola Professora Andreolina Maria de Sousa



## 6. Avaliação Externa: síntese geral

Foi produzido pela consultoria Move Social um relatório de resultados específico sobre a avaliação externa, que apresenta um capítulo com discussões complementares de temas relevantes para a discussão sobre o projeto, além de recomendações para uma nova aplicação. A seguir os principais pontos do relatório:

I. Na análise geral do Índice de Educação Financeira de cada grupo, o comportamento do projeto ocorreu como esperado, gerando aumento mais expressivo no grupo "Jogos e Formação" e deixando o grupo "Controle" sem avanços, quando comparados a si mesmos, no antes e depois do ciclo piloto.

II. Os jogos, sem mediação ativa, perdem sua potência transformadora, reforçando certas competências assim como qualquer outro jogo ou brincadeira coletiva presencial e com regras.

III. As competências de autonomia e autocontrole são reforçadas de maneira mais exclusiva por conta do desenho dos jogos do projeto, trazendo vivências e práticas ao longo das rodadas que não acontecem em outros jogos ou brincadeiras cotidianas. Assim, apresentaram alguns avanços já no curto prazo.

### **Síntese geral da avaliação externa**

Aumento de competências: capacidade de calcular riscos e oportunidades;

Autonomia e autocontrole: ganhos e gastos;

Avaliação externa e conceitos instituídos: poupar e investir;

77% das escolas que receberam os jogos melhoraram indicadores em conhecimentos de Educação Financeira.

### **Bons Negócios suscitou a reflexão acerca do extrapolamento de investimentos e economias praticados no jogo (poupar) para a vida cotidiana.**

IV. No geral, comportamentos foco do projeto, no curto prazo, não apresentaram mudanças ainda expressivas, contudo, casos ainda pontuais mostram potencial de mudança para o médio/longo prazo se continuamente provocados pela mediação. A "capacidade de calcular riscos e oportunidades para fazer escolhas" foi o único indicador com mudança nítida já identificada dentro do curto prazo do ciclo piloto.

V. Em diferentes indicadores os alunos e alunas do 7º ano demonstraram mais avanços positivos, se comparados aos de 5º ano, sendo ainda mais destacados os do grupo tratamento "Jogos e Formação. Isso sugere maior capacidade desta população etária em de fato utilizar as vivências com os jogos e mediação de educador(a) qualificado(a).

VI. Os(as) educadores(as) de ambos os grupos foram sensibilizados com a temática de Educação Financeira principalmente a partir do período da manhã do evento inaugural, mas desconhecem seus conceitos profundamente. Já a compreensão sobre a proposta dos jogos é apropriada, a diferença entre os grupos "jogos" e "jogos e formação" é na profundidade das reflexões proporcionadas aos alunos durante a sua aplicação. Assim, sugere-se que a formação do IBS foi determinante para mediação dos jogos mais qualificada.

VII. Não foi observada melhoria considerável no desempenho formal escolar (notas) em matemática no conjunto de alunos, a partir do projeto, no curto prazo. No entanto, a vontade dos(as) alunos(as) em jogar foi fator de mobilização para um maior interesse na aprendizagem dessa disciplina, o que sugere forte tendência a resultados no médio/longo prazo. Melhorias foram vistas em um caso, contudo, marcado pela utilização diferenciada dos jogos por um professor, sugerindo que se houver mediação ativa os jogos podem oferecer suporte para mudanças no médio/longo prazo.

## SÍNTESE DE RESULTADOS QUANTITATIVOS

O Índice de Educação Financeira, por grupos, apresentou aumento de pontuação nos grupos tratamentos, especialmente no grupo “jogos e formação”:

- **Grupo Controle:** sem diferenças
- **Grupo Jogos:** aumento de 1 ponto
- **Grupo Jogos e Formação:**  
aumento de 4 pontos (68 para 72)

Quando estratificado por ano escolar, evidencia-se maior impacto do jogo Bons Negócios para os alunos do 7º ano:

- **5º ano:**  
Grupo Jogos: sem diferenças  
Grupo Jogos e Formação: acréscimo de **2,33 pontos**
- **7º ano:**  
Grupo Jogos: acréscimo de **3,66 pontos**  
Grupo Jogos e Formação: acréscimo de **8,67 pontos**

## EXPANSÃO E REDESENHO

Desta forma, diante dos resultados encontrados na implementação do Projeto Piloto no Ceará, e entendeu-se ser importante a continuidade do processo de monitoramento nos 3 (três) municípios participantes, entendendo tratar-se de uma nova fase do projeto.

Para a continuidade, serão intensificadas as propostas de uso pedagógico para os jogos, bem como o nivelamento dos diferentes grupos, incluindo outras rodadas de avaliação externa, para observar e analisar os impactos que podem ser alcançados em longo prazo, e desta forma aprimorar a experiência e compartilhar com outros municípios e escolas que venham a utilizar os jogos.

A experiência da etapa piloto constatou uma série de resultados positivos, e evidenciou a importância de também ser conduzido um processo de disseminação do projeto. O município de São Paulo foi selecionado, e estabelecida uma parceria com a Junior Achievement SP para implementação em 18 escolas aproveitando os conhecimentos adquiridos dentro do Projeto Piloto no Ceará.



Evento de entrega dos jogos em Cascavel-CE



## 7. Considerações Finais

Um dos fatores determinantes para o sucesso na implementação do projeto nas escolas do Ceará foi o engajamento e envolvimento dos atores responsáveis pelas Secretarias Municipais de Educação. Dentro da experiência do Instituto Brasil Solidário, ações como eventos de sensibilização e contato permanente são fatores determinantes para uma boa mobilização.

Os jogos Piquenique e Bons Negócios se comprovaram como ações educativas bem-sucedidas na disseminação de conceitos e práticas de Educação Financeira, consumo

consciente, uso racional de recursos e empreendedorismo, alcançando os próprios educadores.

Além disso, nos municípios onde foram aplicados, demonstraram trazer contribuições significativas para o trabalho em equipe, a colaboração entre colegas e o ensino de matérias determinadas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Os materiais tiveram ótima receptividade pela sua qualidade gráfica e estética, assim como pelo cuidado em todo o processo de formação, engajamento, disseminação, distribuição e acompanhamento.



### MÍDIA E IMPRENSA

Buscando complementar o trabalho de implementação dos jogos, foram desenvolvidos alguns materiais na imprensa local do Estado do Ceará (clipping anexo), assim como um vídeo institucional do projeto piloto.

Vídeo disponível em:

<http://www.youtube.com/brasilsolidario>

# EXPEDIENTE

## CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO (Instituto Brasil Solidário)

### Presidente

Luis Eduardo Cardoso de Almeida Salvatore

### Conselho de Administração

Danielle Haydée Andrade Peres de Oliveira Salvatore

Diogo Salles Amaral

Wolber Sontak Campos

Aline Procópio Mesquita

Thiago Cardoso de Almeida Bernardes

## EQUIPE DE TRABALHO

### Coordenação Geral do Projeto Piloto:

Luis Eduardo Salvatore e Danielle Haydée

### Avaliação e Monitoramento nos Municípios:

Aline Mesquita, Thiago Bernardes, Zenaide Campos, Carolina Lopes, Bárbara Kelly, Jone Paraschin Jr., Débora Ellen, Rociana Barreto, Sérgio Bosco e Wellington Pinheiro

Especialista convidada: Andyara de Santis

Assessoria de Imprensa: Gabriela Martins

Projeto Gráfico e Diagramação: Diogo Salles Amaral

Produção em Vídeo: Enquadro Filmes

Produção do lançamento em São Paulo: Join Up

Design gráfico das peças promocionais:

Caixa Preta Publicidade

Impressão das peças promocionais: Gráfica SOBRAL

Impressão dos Jogos: LUDENS SPIRIT

Avaliação Externa: Move Social Consultoria

Agradecimentos Especiais: o IBS agradece à todos

aqueles que participaram das iniciativas que viabilizaram

os materiais relacionados ao projeto piloto realizado no

Estado do Ceará, em especial às Prefeituras de Cascavel,

Pindoretama e Beberibe e ao Bank of America Merrill Lynch

- Marcelo Moussalli, Thiago Fernandes e Larissa Leme.

Realização:

**Bank of America**  
**Merrill Lynch**





“

**NÓS APRENDEMOS SOBRE AS CONTAS  
DE CASA, QUE QUANDO A GENTE  
CRESCER TEM VÁRIAS CONTINHAS  
PARA PAGAR, POR ISSO PRECISAMOS  
PENSAR ANTES DE COMPRAR.**

”

Mariana do Nascimento, 11 anos  
Estudante da Escola Maria Nair de Vasconcelos

“

**O JOGO EXERCITA PARA A VIDA, NA QUESTÃO  
DA TOMADA DE DECISÕES, ALÉM DOS VÁRIOS  
ASSUNTOS QUE PODEM SER VISTOS EM  
SALA DE AULA, PERCEBI QUE OS ALUNOS  
MELHORARAM MUITO O RACIOCÍNIO LÓGICO.**

”

Rosa Almeida  
Prof. de Português e Matemática na Escola Maria Nair de Vasconcelos



# BONS NEGÓCIOS

---

**OS JOGOS PIQUENIQUE E BONS NEGÓCIOS SÃO RECURSOS DIDÁTICOS LÚDICOS QUE PERMITEM AO EDUCADOR ABORDAR DE FORMA DINÂMICA E PRÁTICA A EDUCAÇÃO FINANCEIRA E AOS PARTICIPANTES VIVENCIAR DECISÕES TOMADAS NA VIDA REAL, SEM QUE SEJA NECESSÁRIO SOFRER OS VERDADEIROS IMPACTOS DESSAS ESCOLHAS.**

---

## Piquenique